

A LINGUAGEM TELEVISIVA E O IMAGINÁRIO INFANTIL

Televisão e criança são temas já discutidos exaustivamente, porém nunca suficientemente. Abordar a questão tendo como referencial a própria criança é uma forma original e esclarecedora de abordar o assunto.

É isso que a especialista Elza Dias Pacheco faz neste artigo.

“Os desenhos animados geram agressividade (...)”. “Os desenhos animados servem de catarse (...)”. É o que se fala desde

“É preciso devolver à razão humana sua função de turbulência e de agressividade e ir o mais rápido possível às regiões da imprudência intelectual (...). À imaginação criadora pertence essa função do irreal que é psiquicamente tão útil quanto a função do real, tão freqüentemente citada pelos psicólogos para caracterizar a adaptação de um espírito a uma realidade marcada pelos valores sociais.” Bachelard

que eles invadiram as telas de televisão. Tais falas são pano de fundo de conversas informais e, ao mesmo tempo, são temas polêmicos de seminários, encontros e congressos. Contudo, o problema persiste. As crianças de todo o mundo assistem, pelo menos, a trinta e seis horas semanais de televisão. O assunto é sério e exige cautela, muita reflexão e muita pesquisa, mas abordá-lo exige um referente primordial e este é a própria criança. A reflexão sobre

TV, programação infantil e cultura nos induz, em primeiro lugar, à compreensão do que seja uma criança: como pensa, como sente, como percebe, como representa as coisas, os eventos do seu cotidiano.

A AUTORA

Elza Dias Pacheco

Profa. Dra. do Departamento de Comunicações e Artes da ECA/USP.

Autora dos livros **O Pica-Pau: herói ou vilão?**

Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante e **Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil** (org), Loyola.

Como a criança representa os heróis que desfilam diariamente na "telinha mágica" da TV, nos diferentes gêneros que se sucedem. Ter esta compreensão exige de nós um suporte teórico que não se esgota na Psicologia, embora esta seja indispensável. É necessário conhecer o desenvolvimento do ser humano em sua totalidade dialética, em seus aspectos bio-psico-sócio-culturais. Como evolui o desenvolvimento do pensamento? O que é desenvolvimento cognitivo? O que são estruturas mentais? Existe uma cronologia no desenvolvimento dos esquemas mentais? Como atuam os condicionantes socioculturais?

O PROBLEMA DO LÚDICO

Paralelamente ao estudo do desenvolvimento humano é necessário observar como ocorre o desenvolvimento lúdico e qual o seu significado. Como a criança utiliza o seu tempo livre e os espaços disponíveis? O lúdico é uma expressão da cultura? Além destas indagações, quando se aborda o problema lúdico, outras povoam a nossa mente: quais as preferências infantis em termos de jogos e de brinquedos? A criança brinca sempre, mesmo quando realiza outras atividades? A criança gosta de desenhar? A criança brinca com água, areia e argila? O sexo condiciona as diferentes preferências e as diferentes formas de brincar? Por que a criança é essencialmente lúdica? A criança é ativa ou passiva quando brinca?

Responder a tais indagações implica pesquisar e observar o comportamento da criança em diferentes momentos das suas atividades, em diferentes contextos sociais, no brinquedo individual e coletivo, no lar, na escola e nas áreas de lazer.

As atividades básicas necessárias ao desenvolvimento infantil, como dormir, comer e beber, evidenciam uma preponderância da atividade lúdica.

É através dela que a criança recria uma realidade particular que lhe é própria, no seu mundo de "como se", o mundo não real, o mundo da imaginação, onde predomina o animismo, o artificialismo, o antropomorfismo.

Mas conhecer a criança é pensá-la não apenas numa perspectiva evolutiva e etária. Conhecer a criança é pensá-la como um ser social determinado historicamente. Conhecer a criança é pensá-la num tempo e num espaço, interagindo dinamicamente, influenciando e sendo influenciada. Conhecer a criança é pensá-la como um ser de relações que ocorrem no nível da família, da sociedade, da comunidade. É conhecê-la em casa, na escola, na igreja, na rua, no clube, em seus grupos sociais, nas "peladas", enfim, em todas as suas atividades. Vendo-a sob todas essas óticas os adultos não lhe perguntariam mais: "O que você vai ser quando crescer?" Eles veriam que a criança é um ser histórico que produz cultura, que a criança pensa, que a criança sente o canto dos pássaros, o ronco dos carros e dos aviões, o zumbido dos insetos, o farfalhar das folhas, a cor e o perfume das flores. Mas também sente a dor, a fome, o frio, a poluição, a violência, a injustiça. Ela sente e sofre.

A IMPORTÂNCIA DO JOGO

Em *Além do princípio do prazer*, Freud analisa o jogo de um menino de dezoito meses em termos de "perda e reparação". O menino, com um carretel amarra-

do a um barbante, ao invés de puxá-lo como se fora um carrinho, jogava-o para baixo da cama, enquanto segurava a ponta do barbante. Quando o carretel desaparecia ele emitia um significativo: "o,o,o", e, em seguida, puxava-o para si, dizendo alegremente: "aqui". Este era o jogo completo: desaparecer e reaparecer, que era repetido várias vezes na tentativa de dominar, com tal jogo, a ansiedade que lhe causava a ausência da mãe, simbolizada pelo objeto que manipulava.

Mas como pode estar de acordo com o "princípio do prazer" o fato de o menino repetir como um jogo o evento tão penoso para ele?

É que o desaparecimento do carretel caracterizava a "perda", ou seja, o contato com o real - a ausência prolongada da mãe; o reaparecimento caracterizava a "reparação", o contato com o imaginário - a posse do objeto (mãe) perdido.

Nesse jogo, a criança considerava-se senhora absoluta da situação, pois sem perigo algum ela descarregava as fantasias de amor e ódio em relação ao objeto amado, que era a mãe. Esta, simbolizada pelo carretel, era jogada para longe, mas reaparecia no momento em que a criança queria.

Esses jogos simbólicos começam cedo na fantasia da criança. Iniciam-se com o "esconder o rosto sob o lençol", continuam com o "virar e desvirar o rosto", seguem com o "esconder-se sob as almofadas", "esconder-se atrás das muretas" e continuam com os jogos de caça como "esconde-esconde", "pega-pega" e outros. O que há por trás de todos eles? São fases transitórias de pensamento mágico e onipotente que levam a criança, através de repetições dos próprios atos ou jogos, a um pleno

domínio de situações de medo, vivendo e convivendo simultaneamente com o real e o fantástico, ajudando a elaborar conflitos e angústias, pelo uso dialético de "perda/reparação". Todos estes jogos constituem para a criança um encantamento. Não precisa haver muretas ou almofadas. É só você esconder o rosto desviando-o (você desaparece) e depois voltá-lo dizendo algo. A criança gargalha ao mesmo tempo em que se assusta. É um eterno "aparecer/desaparecer". O "pega-pega" também a atrai e encanta, tanto que, quando você não consegue alcançá-la, ela se deixa pegar (note que os desenhos animados, em especial os norte-americanos tradicionais, são um eterno pega-pega). Aí você a toma nos braços, enlaça-a contra o peito e a cobre de beijos. E tudo começa novamente. É um eterno "pega/larga". Note-se bem: "perda/reparação", "aparecer/desaparecer", "pega/larga".

Todos esses jogos propiciam à criança a oportunidade de elaborar o medo da solidão, o medo de perder os seus objetos de amor quando eles se afastam.

É o caso do choro da criança, quando a mãe a deixa no jardim da infância. Será que ela volta? E se volta, quando? A criança não tem definidas as noções de tempo físico e nem as noções de conservação do objeto e do espaço. Daí o medo. O seu tempo é psicológico e a sua duração varia em função do seu estado de humor. Nós, adultos, sabemos o quanto dura um momento de angústia.

OBSERVANDO A REALIDADE

Outro aspecto a notar no lúdico da criança é o "de novo", que Walter Benjamin

chama de “lei de repetição”. Quando a pegamos no jogo do “pega-pega”, ela diz: “de novo!”. O mesmo quando paramos de empurrá-la no balanço, de jogá-la para o alto ou quando ela nos oferece repetidamente o seu cafezinho simbólico com um: “qué café (...) qué? (...) “mais um” (...) “otro” (...). O mesmo com os contos de fadas que ela insiste para que se repita com um “de novo”.

Ainda me lembro de quando levava meus netos (Cacá, Rô, Alê e Fê) a passear de avião (no carro) e eu me transformava de piloto em aeromoça e, ao lhes servir uma bebida, eles estendiam as mãozinhas para pegá-la. Viajávamos por vários lugares e de repente um passarinho entrava no avião à procura da mãe. Era sempre o mesmo (as crianças o exigiam). Ele sentia fome e frio. As crianças o envolviam com as mãos e o afagavam. Um dia, finda a viagem, o Alê saiu do carro de mãos fechadas e entregou o passarinho para a mãe dele. O jogo, para ele, não havia terminado, assim como os contos de fadas não terminam quando nos cansamos. Por quê?

São os medos que a criança tem da bruxa, do dragão, do mágico, do pó de pir-limpimpim. Como tudo se transforma? Como a rainha vira bruxa? Como uma abóbora se transforma numa linda carruagem?

Estas coisas, ao mesmo tempo que a encantam, a assustam, e ela precisa dominar tais medos, aprender a conviver com eles.

E o que é a bruxa senão a fada? É a dialética do bem e do mal.

Segundo Melanie Klein, é a dupla representação da mãe: a boa, nutriente (fada) e a má que não a alimenta quando ela quer (bruxa). A criança ama a mãe-fada e

odeia a mãe-bruxa. Este ódio leva-a a tecer fantasias inconscientes de morte da mãe-bruxa que, ao mesmo tempo, a apavora porque ela ama (e como!) e precisa da mãe-fada. Assim, o bem e o mal estão dentro da criança. Ela é boa e má ao mesmo tempo. Como todos nós. Portanto, dentro dela existem monstros que a assustam e é através desses jogos, do lúdico, que ela os exorciza. Mas é também através dos monstros dos filmes de terror.

Ontem no supermercado observava um menino que aparentava uns três anos. Ele brincava com a porta automática e tentava, penso eu, entender a sua mágica, o seu abrir e fechar sem que ninguém a tocasse. Ele se aproximava e ela abria, o que o fazia rir gostosamente; ele se afastava, ela fechava e ele sorria, expressando medo através de um encolher de ombros. Algo se passava na sua mente. O abrir lhe causava alegria. Liberdade? Talvez. O fechar, apesar da proximidade da mãe, lhe causava um certo medo que, ao que parece, ele tentava elaborar, exorcizar. “Perda/reparação”, “aparecer/desaparecer”, “pega/larga”, “abre/fecha” são processos que a criança tenta entender, tenta explicar. E aí entra o jogo dialético: “entender para explicar”. Isto parece esclarecer a fascinação que a criança tem pelo terror, pela magia, pelo vampiresco. Ela está envolvida nisto tudo e por isso tem que adentrar os mistérios deste mundo fantástico.

No terror há o suspense do aparecimento/desaparecimento, da presença/ausência, da perda/reparação, do pega/larga, do abre/fecha.

O mesmo com o vampiro, com o mágico. O primeiro se transforma, o segundo transforma as coisas.

O MUNDO MÁGICO E A CRIANÇA

Não é à toa que os vampiros foram a principal atração de **Vamp**, a novela de Antônio Calmon, da Rede Globo, levada ao ar às 19 horas, que chegou a ultrapassar a média de audiência da "novela das oito". Numa entrevista à revista **Veja**, o autor diz que "o vampirismo mexe com o inconsciente de todo mundo. Ele mistura a sensualidade, a conquista da morte, o poder de sedução, a sofisticação e a crueldade, que todos têm, mas reprimem". Não há muita diferença do Super-Homem, da Mulher-Maravilha, do Incrível Hulk, dos massacres feitos pelo Pica-Pau e pelo Jerry (**Tom e Jerry**), que não deixam rastros da crueldade, pois tudo volta ao normal num passe de mágica e ninguém sai machucado. É um vale-tudo.

É através dessa magia, desse fantástico, que a criança elabora as suas perdas, materializa os seus desejos, compartilha da vida animal, muda de tamanho (era **Alice no país das maravilhas** e agora é **Joe, o pequeno Boum-Boum**), liberta-se da gravidade, fica invisível e assim comanda o universo através de sua onipotência. Dessa forma ela realiza todos os seus desejos e necessidades. Mas é inaceitável acreditar que durante tais jogos a criança seja passiva e acrítica. É inacreditável pensar que ela confunda ficção com realidade. Aliás, eu creio que uma não existe sem a outra. Não há realidade que não seja mesclada de ficção, e esta baseia-se no real. A criança, como dizia Bettelheim, transita de uma para a

outra e se diverte. Ela sabe que toda história tem um final feliz.

Talvez seja por isso que as crianças de qualquer país têm preferências semelhantes. É curioso registrar que as pesquisas brasileiras realizadas de 79 a 83 (Pacheco, E.D.¹; Fusari, M.F.R.²; Fischer, R.M.³; Beraldi, M.J.⁴), com crianças de 7 a 11 anos, revelaram que o desenho animado **Pica-Pau (Pássaro Loco, na Espanha)** era o preferido, o mesmo acontecendo nas pesquisas dos espanhóis Erausquin, M.A. e Matilla, L., feitas em 1978.

O Pica-Pau massacra, destrói, mas ninguém morre. É uma agressividade caricata e a criança não ignora.

Assim, a criança parece elaborar os principais tabus e mitos: o nascimento, a vida e a morte, que sempre foram cercados de mistério.

NECESSIDADE DA VALORIZAÇÃO DO LÚDICO

Atualmente, não se fala mais em cego-nha para explicar o nascimento. A criança já o decifrou, ou melhor, os meios de comunicação lhe propiciaram tal desvendamento. Mas, e a morte? A estrelinha lá no alto do céu continua a ser o avô, a avó, os entes queridos que "desapareceram" magicamente. Leva-se a criança para ver o bebê que nasce. Mas e o bebê que morre? A morte é negada e ocultada por nós adultos, que não

1. PACHECO, Elza Dias. **O Pica-Pau: herói ou vilão?** Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante. São Paulo, Loyola, 1985. 255p.

2. FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. **O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão.** São Paulo, Loyola, 1985. 165p. Ilustrado.

3. FISCHER, Rosa Maria Bueno. **O mito na sala de jantar:** discurso infanto-juvenil sobre televisão. Porto Alegre, Movimento, 1984.

4. Esta pesquisa não foi publicada.

a aceitamos, não a elaboramos. Somos nós adultos quem decidimos o que é melhor para a criança: escolhemos as suas roupas, os seus brinquedos e, no seu aniversário, preparamos a festa em função dos adultos que ela não convidou. Criticamos nela o que não gostamos e o nosso referencial passa a ser o seu guia. Se é bom para nós é bom para ela.

E quanto à escola, como nos posicionamos? Sempre em função do amanhã, do ingresso no mercado de trabalho. Daí a valorização do intelectual, em detrimento do lúdico, considerado "inútil" porque não gera dividendos. Preferimos a escola "gepetiana" onde não se fala de sonho e de espe-

rança, onde os mitos de amor foram substituídos pelo mito do poder - como em **O pequeno príncipe** e em **O menino do dedo verde**, onde só os números têm valor. Preferimos a escola em que tudo é programado em função do que será cobrado: respostas estereotipadas para que o computador as leia economicamente. A informatização é um bem, mas não podemos deixar que ela amortença os nossos sentimentos e emoções. É necessário voltar a sentir, precisamos reaprender a amar e a nos tocar. Cada dia deve ser plenamente vivido como um fim em si mesmo. Vamos nos permitir o ócio. O prazer não pode ser adiado em benefício do capital. Começemos já.